ВИВИСЕКТОР



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Право тиражирования программных средств
и документации
в странах СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С»

Внимание! Приобретая программный продукт
«Вивисектор»,
вы тем самым даете согласие не допускать
копирования программы и документации
без письменного разрешения фирмы «1С»






© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2005 »Action Forms». Все права защищены.
В игре использовано Bink Video. Copyright © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc.

Фирма «1С»: 123056, Москва, а/я 64
e-mail: 1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Отдел продаж: ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-9257,
Факс: (095) 681-4407

Линия консультаций: Тел.: (095) 688-9901
hotline@1c.ru

Содержание

1. Системные требования .4
2. Инсталляция игры 4
3. Запуск игры 4
4. Главное меню 5
4.1. Новая игра
4.2. Настройки
4.3. Загрузить игру
5. Мир игры 11
6. Главный герой 12
7. Ключевые персонажи 13
8. NPC 14
9. Монстры 16
9.1. MODBEASTS
9.2. HUMANIMALS
9.3. OVERBRUTES
10. Вооружение 20
11. Боеприпасы 22
12. Аптечки 24
13. Игровой процесс 24
13.1. Общее описание
13.2. Система подсчета очков
13.3. Набор бонусных очков
13.4. Характеристики персонажа
13.5. Waypoints
13.6. Система повреждений
14. Интерфейс 30
Авторы 31

1. Системные требования

Минимальная конфигурация

- Windows 2000/XP
- DirectX 9.0
- процессор с частотой 1 ГГц
- видеокарта класса GeForce 3 или ATI Radeon 7000 с 64 Мб ОЗУ
- 512 Мб ОЗУ
- DirectSound-совместимая звуковая карта
- привод CD-ROM 4x
- 3,0 Гб свободного места на жестком диске
- клавиатура
- мышь

Рекомендуемая конфигурация

- Windows 2000/XP
- DirectX 9.0
- процессор с частотой 1,8 ГГц
- видеокарта класса GeForce FX или ATI Radeon 9600 с 256 Мб ОЗУ
- 512 Мб ОЗУ
- звуковая карта Sound Blaster® Audigy® 2 ZS
- привод CD-ROM 4x
- 3,0 Гб свободного места на жестком диске
- клавиатура
- мышь

2. Инсталляция игры

Для инсталляции игры вставьте диск "*Вивисектор: Зверь внутри*" в CD-Rom Вашего компьютера. Если у Вас не установлена функция autorun, запустите инсталляцию вручную, кликнув на файле setup.exe в корневой папке на диске с игрой. После выбора места установки игры, начнется процесс инсталляции (если на диске достаточно свободного места).

3. Запуск игры

Для запуска "*Вивисектор: Зверь внутри*" кликните дважды на ярлыке игры на Вашем рабочем столе или один раз на ярлыке игры в меню задач "Пуск".

4. Главное меню

После запуска игры Вы окажетесь перед главным меню. Здесь Вам будут доступны следующие опции: "Новая игра", "Загрузить игру", "Настройки", "Авторы" и "Выход из игры".



4.1. Новая игра

Прежде чем приступить к самому процессу игры, Вы должны выбрать сложность игры из четырех доступных вариантов: осмотр (легкий), терапия (нормальный), хирургия (тяжелый) и вивисекция (очень тяжелый). Выбрав сложность игры, кликните на кнопке "Играть". Нажав на кнопку "Назад", Вы вернетесь в предыдущее меню.



4.2. Настройки

Перед тем, как начать игру, рекомендуем Вам зайти в меню "Настройки" и изменить соответствующие опции для более комфортной игры на Вашем компьютере. Для этого в главном меню кликните на пункте "Настройки".

Управление

Переключаясь между окнами "Действия", "Оружие" и "Игра", Вы сможете совершить соответствующие настройки. Для переназначения клавиш дважды кликните на нужной Вам команде, а затем нажмите наиболее подходящую, по Вашему мнению, клавишу для присвоения ей новой функции. Кнопка "Сброс" вернет Вас к настройкам, установленным по умолчанию.



Настройки графики

В подменю "Видео" Вы можете установить настройки графики по Вашему усмотрению. Выставив необходимые значения, кликните на кнопке "Назад". Ваши настройки будут сохранены автоматически. При нажатии кнопки "Сброс" настройки графики вернутся к изначально установленным.



Настройки звука

Установить громкость звучания музыки и звуков в игре, а также некоторые специфические настройки, можно в подменю "Звук". Для подтверждения внесенных Вами изменений нажмите кнопку "Назад" – игра автоматически сохранит настройки, вернув Вас к главному меню. При активации кнопки "Сброс" настройки графики вернутся к изначально установленным.



Игра

В этом пункте осуществляются настройки игрового процесса "*Вивисектор: Зверь внутри*". Кликнув на пункте "Назад", Вы сохраните текущие настройки, на пункте "Сброс" – вернетесь к установленным по умолчанию. Чтобы перейти к другим разделам настроек, выберите соответствующий пункт меню, расположенный в верхней части экрана и кликните на нем левой кнопкой мыши.



4.3. Загрузить игру

Если у Вас есть сохраненные игры, вы сможете загрузить их, кликнув в главном меню соответствующий пункт и выбрав нужную Вам запись из числа доступных. Нажав на кнопку "Загрузить", Вы продолжите игру с момента сохранения, нажав кнопку "назад" – вернетесь в предыдущее меню. Если у Вас нет сохраненных игр, пункт "Загрузить" в Главном меню будет недоступен.



Выход из игры

При активации этого пункта главного меню Вас выбросит к следующему окну. Нажав клавишу "Да", Вы покинете игру "*Вивисектор: Зверь внутри*". Кнопка "Нет" отменит выход и вернет Вас в главное меню.

5. Мир игры

Мир игры представляет собой остров Сорео, разбитый на 3 периметра-эпизода, каждый из которых включает в себя по по 8 огромных уровней. Ваш путь будет пролегать через тропические джунгли, густые леса и высокие горы. Ниже приведена карта острова Сорео с описанием:



Внешний периметр

Здесь преобладают открытые местности, насыщенные тропической растительностью. Вы имеете практически неограниченную возможность в перемещении и выборе тактики, но, в то же время, и нападения врагов могут произойти с любой стороны. На внешнем периметре Вашими основными врагами станут четвероногие существа с вживленным оружием – ModBeasts.

Внутренний периметр

Насыщен конструкциями и зданиями разных архитектурных типов. Здесь Вы впервые станете участником столкновений внутри зданий, так что для ведения боя ему придется применять новые способности и приемы ведения боя. Вашими врагами будут прямоходящие двуногие существа, созданные на основе животных – Humanimals. Они обладают высоким уровнем интеллекта и способностью принимать решения. Каждый вид владеет оригинальным типом оружия.

Дом страданий

Территория третьего эпизода расположена в основном в горной местности, поэтому действия на этих уровнях происходит во внутренних помеще-

ниях, которые были искусственно созданы выработкой горных пород и освоением образовавшихся проходов и пещер. Самый тяжелый этап, где Вам придется воевать против идеальных солдат OverBrutes, созданных при помощи секретных биологических и кибернетических технологий.

Цели и задачи игры

1 Февраля 1987 года.
Офицер “морских котиков” Курт Робинсон прибывает на остров Сорео в составе специального подразделения для спасения Лайама Куэйда и его пропавшего отряда. Но события на острове начинают разворачиваться не так, как предполагал Робинсон. На самом деле, на остров он прибыл в качестве “пушечного мяса” для тренировки и испытания на его подразделении нового отряда генетически измененных зверей. С течением времени Курт начинает понимать, что эта земля вот уже сто лет служит полигоном для испытаний новейших биологических технологий. Выбраться с острова можно только одним путем – пробраться в самое его сердце и выяснить первопричину всех событий...

6. Главный герой



Курт Робинсон

Мужчина, среднего роста, 32 года.
Офицер “морских котиков”, в составе своего подразделения прибывший на остров. Потеряв в первой же стычке с монстрами всех своих людей. Курт вынужден двигаться вглубь острова, ведомый указаниями неизвестного по радио. На время игры Курт – это воплощение самого игрока, который будет узнавать тайны острова вместе со своим героем.

7. Ключевые персонажи

По ходу игры Вам будут встречаться ключевые персонажи, которые будут давать Вам советы и вести дальше по сюжетной линии.



Генерал Догстоун

76 лет. Помешан на идее "идеального солдата". Ветеран, прошедший через огонь нескольких войн и множества конфликтов, он увидел несовершенство человека с его философией, слабостью, трусостью и множеством сомнений.



Доктор Морхед

Доктор Морхед – 83 года. То, что произошло на этом острове, глубоко ранило его, как ученого, своей бессмысленностью и никоим образом не было направлено на улучшение мира и выведения нового общества. Морхед считал этот остров своим миром и не мог потерпеть такого издевательства над своими идеалами.



Лев-предводитель

Всегда найдется тот, кто не согласен. Тот, кого что-то не устраивает. Тот, кто может без единого слова усмирить стаю. Бунтарь, ведущая сила, лидер. Тот, который спрашивает во весь голос. И его слушают. Потому, что в его словах – ответ на их молчание. Потому, что он знает, кто их создатель. Он знает, кто его предал, кто оставил и забыл, как только принял новый лик.

8. NPC

Время от времени Вы будете встречать людей, которые смогут дать Вам совет, помочь в дальнейшем пути по сюжетной линии или просто неагрессивных персонажей – рабочих и обслуживающий персонал.



Трэкеры острова

Специально для того, чтобы следить за порядком на острове, были созданы отряды трэкеров. Отбирались из особо обученных солдат, которые никогда больше не могли вернуться домой. С помощью специального оборудования, системы "ТрансЛоадер", они могут передвигаться по острову, следуя маршруту, заданному специальными контрольными точками. Также в их задачи входит поимка сбежавших животных и контроль за сохранностью оборудования и построек. Животные и существа стараются не попадаться им на пути.



Охрана острова

Неплохо экипированные и защищенные солдаты, призванные охранять объекты, строения и оборудование острова.





Солдаты

Заочно приговоренные к смерти парни, посланные, по словам командования, подавить очаг восстания на острове. Оказавшись здесь, они сталкиваются с неизвестным врагом, выжить в схватке с которым способен далеко не каждый.





Хирурги

Люди, из-под скальпелей которых появляются новые виды существ.



Шахтеры

Рабочие острова, специализирующиеся на добыче руды. Нейтральны к герою.



Сталевары

Рабочие, отливающие сталь в цехах острова Сорео. Нейтральны к герою.

9. Монстры

9.1. MODBEASTS



Electrenna: Гиена с вживленным генератором разряда. Атакует только на ближнем расстоянии посредством когтей и зубов. Эти твари довольно-таки опасны, когда атакуют стаями, особенно в узких пространствах. Наиболее эффективное средство уничтожения на среднем расстоянии – M16, в ближнем бою – дробовик.



Transpanther: пантера с вживленным генератором искажения пространства на основе свободной энергии. Способна частично исчезать на ограниченное время. Крайне опасный противник из-за высокой скорости. Атакует только на ближнем расстоянии, чаще всего – поодиночке. Слабые места – голова и туловище.



Flameuar: ягуар с вживленным огнеметом. Баллон расположен в брюшной полости. Горелка, вывод пламени – в ротовой. Атакует пламенем на расстоянии до 16 метров. В области черепа обнесен броней, поэтому из эффективных методов борьбы можно выделить попадания в туловище и попадания сзади.



Battalion: лев с вживленным генератором плазмы высокой плотности. Шары плазмы могут наносить повреждения противнику на средней и дальней дистанциях без потери разрушительных свойств. Для борьбы лучше всего использовать оружие, имеющее хорошую кучность стрельбы.



Grenadilla: горилла с вживленным в правую конечность гранатометом дальнего действия. Не имея возможности самостоятельно передвигаться, ведет огонь с места дислокации. Опасна в бою на дальней дистанции. Для борьбы с гренадиллой нужно постоянно перемещаться. Уязвима при попадании в предплечья и лапы.



Bombear: медведь со стационарной среднекалиберной пушкой, на колесном ходу вместо задних конечностей. Опасен в дальнем бою, обладает неплохой мобильностью, быстро перемещается. Минусов практически не имеет.



Rhinoster: Носорог с тяжелым механическим катком, заменяющим передние конечности. Миновзрыватель, быстро перемещающийся, тяжелый каток, мясорубка. Предназначен для устранения препятствий, заграждений, мин, также используется в виде естественного бронированного щита при наступлении. Крайне уязвим при попадании в живую плоть.

9.2. HUMANIMALS



Incomplete

Незаконченная живая форма, используемая как основа для производства новых существ.



Hyena

Это уже вторая модификация обычной гиены, куда более успешная и опасная, чем первая. Оснащена множественными имплантами и изменена при помощи вживления кибернетических механизмов, что обеспечивает ей большую живучесть. Основное оружие – тесла. Уязвима при попадании в голову.



Ram

Ram быстрее и сильнее человека, превосходно обращается с оружием и силен в рукопашном бою. Основное оружие – дробовик. Крайне опасен в количестве больше двух на ближнем расстоянии. Лучше всего воевать с ними на среднем расстоянии, используя мощные оружия.



Gepard

Прямоходящая машина для убийства. В своей животной ипостаси гепард отличался невероятной скоростью, которая компенсировалась низкой выносливостью. Теперь он может бежать сколь угодно долго без остановки, хотя и не настолько быстро, как раньше. Крайне опасен в стаях, насчитывающих 4 и более существ. Наилучшее оружие для противостояния – спаренный дробовик.

9.3. OVERBRUTES



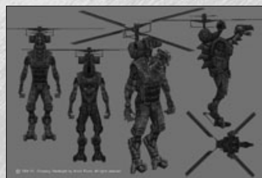
Black wolf

Волки – одни из самых опасных хищников леса. А после модификации, получив способность передвигаться на задних конечностях и использовать современное вооружение, волки стали основой армии сумасшедшего ученого. Черный волк оснащен автоматом, эффективным на средней и дальней дистанции. Уязвимая область – голова.



Tiger:

Оснащен ракетной установкой. Очень опасен на любом расстоянии, т.к. ракетница обладает большой разрушительной силой. Слабых мест и особо уязвимых точек не имеет.



Helex

Оснащен автоматическим оружием со средними повреждениями и мобильным пропеллером. Из уязвимых мест можно выделить пропеллер и голову.

10. Вооружение

1. Холодное оружие

Холодное оружие можно использовать в самом начале игры против первых соперников.



Нож

Оружие ближнего боя, используемое в крайне критических ситуациях. После прокачки соответствующего умения повреждения, наносимые ножом, многократно увеличиваются.

2. Пистолеты, пистолеты-автоматы



Пистолет

Является базовым оружием с небольшими показателями повреждений и дистанции огня.



Пистолет-пулемет Шпагина (ППШ)

Это оружие обладает небольшой скорострельностью, но неплохой убойной сильной.

3. Помповые ружья



Дробовик

Дробовик – незаменимое оружие ближнего боя. Обладает большой убойной силой, однако неэффективен для дистанционного боя.



Двуствольный дробовик

Двуствольный дробовик является новейшей разработкой штурмового ружья специального оружейного цеха V.S. Двойные повреждения при выстреле, но также и двойной расход патронов.

4. Автоматическое оружие



M16

M16 является базовым оружием. Один из самых сбалансированных видов оружия в игре. Оптимальный вариант для ведения боя на средних дистанциях.



M16 silent tracker

Кардинально модифицированный вариант M16. Кроме внешних отличий, обладает повышенной скорострельностью.

5. Штурмовое оружие



M60

M60 является оружием с хорошей убойной силой и большим магазином, что делает его незаменимым в борьбе со скоплениями врагов на ближнем расстоянии.



Gauss

Оружие, обладающее высокой скорострельностью, использующее безгильзовые патроны и оснащенное оптическим прицелом. Также имеет хорошую кучность стрельбы, что дает возможность легко расправляться с противниками на среднем и дальнем расстоянии.

6. Снайперские винтовки



Снайперская винтовка

Снайперская винтовка обладает большой убойной силой и дальностью стрельбы. Из минусов – маловместительный магазин. Подходит для атаки неподвижных целей на большом расстоянии.



Бронебойная снайперская винтовка

Крупнокалиберное оружие, обладающее высокой пробивной способностью и дальностью стрельбы. Разработка специального оружейного цеха V.S.

7. Ракетницы



Базука
Один из самых разрушительных видов оружия в игре. Обладает большим радиусом поражения и наносит серьезный урон противнику.



Гаубица
Гаубица, также, как и базука, является одним из самых мощных типов вооружения, но отличается от первой более быстрой перезарядкой.

8. Энергетическое оружие



Тесла
Действие теслы основано на принципе образования направленного электрического разряда.



Плазма
Плазма является самых сокрушительным оружием и основывается на выработке сгустков горячей плазмы, посылаемых во врага.

9.Гранаты



Гранаты
Гранаты отлично подходят для уничтожения скоплений врагов.

11. Боеприпасы

Используя то или иное оружие, Вы будете расходовать боеприпасы. Пополнять их запас можно, исследуя местность и разбивая ящики, встречающиеся на Вашем пути.



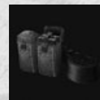
Патроны для пистолета и ППШ

Очень распространенный вид патронов, использующихся для стрельбы из пистолета и ППШ.



Патроны для дробовиков

Эти патроны подойдут и для обычного, и для двуствольного дробовика.



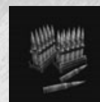
Патроны для автоматического оружия

Данный вид боеприпасов предназначен для M-16 и M-16 silent tracker.



Патроны для штурмовой винтовки

Боеприпасы к пулемету M-60 и GAUSS выглядят в виде пулеметных лент в цинке.



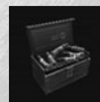
Патроны для снайперской винтовки

Редкий вид боеприпасов, используемый для стрельбы из снайперской винтовки.



Патроны для бронебойной снайперской

Из-за специфики использования бронебойной винтовки, еще более редкий вид патронов, нежели предыдущий.



Боеприпасы для ракетниц

Для пополнения боезапаса к базуке или гаубице ищите данный тип боеприпасов.



Батареи для теслы и плазмы

В основу работы теслы и плазменной винтовки взят принцип образования направленного электрического разряда или сгустка плазмы. Источником питания для энергетического оружия служат специальные гальванические элементы.

12. Аптечки

Получая повреждения от врагов в процессе боя, Вы столкнетесь с необходимостью восстановления утраченных очков здоровья. Для этого в игре предусмотрено несколько видов медицинских аптечек, которые Вы сможете найти на своем пути.



Малая аптечка

Малая аптечка восстанавливает 5% здоровья персонажа.



Средняя аптечка

Такой вид имеет средняя аптечка, способная восстановить до 25% утраченного здоровья.



Большая аптечка

Этот медицинский набор позволит восстановить 50% жизни персонажа.

13. Игровой процесс

13.1. Общее описание

"*Вивисектор: Зверь внутри*" — это 3D action с элементами RPG. Благодаря большому количеству врагов и их разнообразию, системе прокачки умений и возможностей персонажа, игровой процесс может значительно меняться в процессе игры. Об RPG-элементах игры подробнее см. в главе **13.2. Система подсчета очков**.

13.2. Система подсчета очков

Уничтожая врагов и совершая определенные действия, Вы будете зарабатывать бонусные очки, которые впоследствии сможете потратить на прокачку тех или иных способностей персонажа, что позволит Вам двигаться все дальше по сюжету, сражаясь с более серьезными противниками. С этой целью была придумана и внедрена оригинальная система набора очков.

13.3. Набор бонусных очков

Очки опыта, которые можно использовать для повышения тех или иных характеристик, даются за различные действия, которые игрок производит в игре:

Скоростное уничтожение (*Speed kill*)

Убийство некоторого количества монстров за минимальный отрезок времени. Опыт дается за каждого убитого врага.

Мультиубийство (*Multi kill*)

Одновременное уничтожение некоторого количества монстров. Очки будут даваться за каждого из убитых врагов. Легче всего это будет сделать с помощью оружия, наносящего повреждения на определенном радиусе.

Фаталити (*Fatality*)

Нанесение фатальных повреждений после смерти врага. За каждый патрон, попавший в уязвимые места врага после его убийства, Вы будете получать опыт.

Вивисекция (*Vivisection*)

Расчленение трупа монстра с помощью холодного оружия. Опыта игрок получает крайне мало, но душа радуется от вида разлетающихся ошметков.

Любопытство (Exploration)

Продвижение к цели окольными, не прямыми путями.
Один из самых легкодоступных бонусов. Дается при нахождении на карте интересных мест, строений и прочих объектов. Если Вы будете посещать не только waypoint'ы, но и необязательные для прохождения участки, то за свои «прогулки» сможете получить очки опыта.

Нахождение скрытых локаций (*Secret Area*)

Секретные зоны на картах буду встречаться редко, но в них Вы найдете действительно полезные вещи, а также получите большое количество опыта.

Точность (*Accuracy*)

Если Ваша точность попадания в врагов будет 50% и выше, тогда Вы будете получать очки опыта в количестве, прямо пропорциональном проценту попадания.

Стойкость (*No damage*)

No damage – убийство нескольких монстров без получения повреждений. На первых порах сделать это нелегко.

13.4. Характеристики персонажа

Игрок сможет произвольно улучшать персонажу четыре характеристики за счет бонусных очков, полученных в процессе выполнения заданий и прохождения миссий: скорость, сопротивление, стабильность, здоровье. Их совершенствование будет определять успешность дальнейшей боевой деятельности вашего героя.
Каждая характеристика отвечает за следующие показатели персонажа:

Скорость (*Speed*)

Увеличение скорости движения, а также высоты и дальности прыжков:



Стойкость (*Resistance*)

Понижение повреждений, наносимых врагами и окружающей средой персонажу:



Стабильность (*Aim stability*)

Увеличивает способность вести прицельную стрельбу в движении:



Здоровье (*Health limit*)

Увеличивает максимальное количество очков здоровья:



Кроме личных параметров, у персонажа развиваются следующие характеристики владения оружием:

Точность — этот параметр повышает кучность ведения огня из огнестрельного оружия. Для холодного оружия и гранат характеристика "точность" увеличивает радиус.

Емкость магазина — при повышении этого параметра, увеличивается максимальное кол-во боеприпасов или емкость магазина.

Следует отметить, что эти навыки растут автоматически, независимо от пожеланий игрока.

13.5. Waypoints



Для успешного ориентирования и эффективного продвижения по игре на огромных уровнях Вивисектора, были введены специальные контрольные точки — wapoints. Эти устройства использовались трэкерами острова для маршрутного передвижения по острову.

Waypoints отображаются в виде цветных точек на дисплее карты уровня Мигающая зеленым цветом точка обозначает следующую контрольную позицию, на которую необходимо попасть, серым — уже пройденную. Таким образом, передвигаясь от одной точки к другой, вы

формируете свой маршрут движения по игре. Waypoint представляет собой довольно сложное электронное устройство. Только с помощью него можно распределять полученные бонус-очки для прокачки персонажа.

13.6. Система повреждений

В игре функционирует зональная система повреждений. Попадание в ту или иную область тела врага влечет различную степень повреждения, поэтому исследуйте слабые места противников и старайтесь уничтожать их, атакуя в эти области. Таким образом, Вы сможете быстро нейтрализовать врага, тратя на это меньше боеприпасов и времени, что, возможно, сбережет жизнь Вашему герою.



14. Интерфейс

Прежде чем приступить к игре, ознакомьтесь с особенностями интерфейса "*Вивисектор: Зверь внутри*".



Цифры в левом нижнем углу экрана: большие цифры – текущее состояние здоровья в процентах; ниже, маленькие цифры – максимальное возможное количество "прокачанного" здоровья через характеристику персонажа "Здоровье".

Цифры в правом нижнем углу экрана: большие цифры – количество патронов активного оружия; ниже, маленькие цифры – ёмкость магазина активного оружия. Автоматически "прокачивается" через характеристику оружия "Емкость магазина".

Над показателем здоровья расположена карта-радар, на которой можно увидеть расположение персонажа и направление его взгляда (зеленый сектор угла обзора), врагов (красные точки на радаре) и следующего way-point'а (зеленая точка на карте). Крестик посередине экрана служит прицелом для игрока. Миникарта облегчает ориентирование на местности.

Цифры в верхнем правом углу экрана – очки опыта персонажа, которые тратятся на улучшение способностей персонажа и его умение обращаться с оружием (подробнее об апгрейдах способностей читайте в пункте **13.4. Характеристики персонажа**).

Авторы

Action Forms, Ltd.

Директор	Игорь Карев
Директор разработки	Ярослав Кравченко
Руководитель проекта	Денис Верещагин
Ведущий дизайнер уровней	Александр Тугаенко
Дизайнеры уровней	Дмитрий Гайт Андрей Залипский Виталий Котенко Андрей Тихончук Андрей Шараневич
Главный программист	Алексей Тугаенко
Программист ИИ	Станислав Дмитриев
Программист аудио	Алексей Меньшиков
Программисты средств разработки	Артём Курявченко Алексей Тугаенко Олег Слюсарь
3D дизайнеры	Владимир Андропов Алексей Сергий Андрей Клименко Максим Аристов
Дизайнер звука	Алексей Меньшиков
Композитор	Иван Погодичев
Ведущий художник	Пётр Лысенко
Концепт художник	Тимур Мутцаев
Художники	Олег Тымкив Вадим Заяц
Ведущий аниматор	Ростислав Гарбар
Аниматор	Ирина Вовкогон
PR менеджеры	Валентин Елтышев Александр Кохановский Юрий Бесараб
Роли озвучивали	Армен Джигарханян Дмитрий Певцов Дмитрий Пучков Всеволод Кузнецов Никита Джигурда Олег Вирозуб Сергей Сазонтьев Никита Семенов-Прозоровский Елена Стародуб

Action Forms выражает благодарность

NVIDIA	Юрию Уральскому Darryl Still John Spitzer Isabelle Massa Keith Galocy Rev Lebaredian Creative Labs Chen Reed Andrea D'Orta Ida Diep
ATI	Геннадию Ригеру
Intel	Максиму Перминову Дине Юрченко Светлане Шальневой

Фирма "1С"

Руководитель направления игровых продуктов	Юрий Мирошников
Продюсеры	Герасев Сергей Радовский Николай
Маркетинг и PR	Николай Барышников Светлана Горобец Александр Гурин Анатолий Субботин Алексей Артеменко
Тестирование	Кияткин Дмитрий Кияткин Сергей Латышев Александр Савин Дмитрий Трифонов Александр Шишов Александр
Дизайн упаковки и руководства пользователя	Татьяна Катова Сергей Коновалов